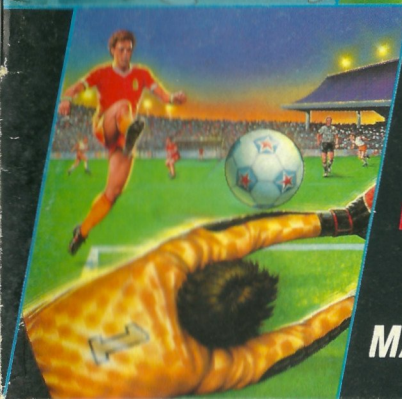
NES-ZZ-ESP-1

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



SUPER MARIO BROS.™
TETRIS*
NINTENDO WORLD CUP™**

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española (modelo : NESE-001)

PRECAUCIONES

1. Este es un cartucho de alta precisión. No lo guardes en lugares muy calientes o muy fríos. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
2. Evita tocar las conexiones. No las humedezcas ni ensucies, ya que esto podría dañar el cartucho y/o consola.
3. No lo limpies con bencina, aguarrás, alcohol u otros disolventes similares.
4. Guarda el cartucho en su funda protectora cuando no lo estés usando.
5. Comprueba siempre que el extremo del cartucho no contenga cuerpos extraños antes de introducirlo en la consola.

Nota: En interés de la mejora del producto, el diseño y especificaciones de Nintendo Entertainment System están sujetas a cambio sin previa notificación.

⚠ ADVERTENCIA ⚠

NO USAR CON UNA TELEVISION DE PROYECCION FRONTAL O TRASERA

No uses una televisión de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System («NES») y tus juegos NES. La pantalla de tu televisión con proyección puede quedar dañada permanentemente si juegas en ella videojuegos con escenas fijas. Puede ocurrir un daño similar si colocas un videojuego en pausa. Si usas una televisión con proyección con juegos NES, Nintendo no será responsable de los daños. Esta situación no viene causada por un defecto en el/los juego/s NES; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar un daño similar a una televisión con proyección. Consulta a un comerciante de TV para una mayor información.

Gracias por elegir el cartucho de fútbol Super Mario Bros™./Tetris*/Nintendo World Cup** para tu Nintendo Entertainment System™.

Por favor, lee atentamente este manual para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Entonces guárdalo para futuras consultas.

SUPER MARIO BROS. .....5~20

TETRIS .....21~33

NINTENDO WORLD CUP .....35~53

TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1991 Nintendo Co., Ltd.

COMENZAR

Cuando aparezca la pantalla de selección de juego, utiliza el bloque de control para colocar el cursor en el juego al que desces jugar. Una vez que hayas hecho tu elección, pulsa el botón START para comenzar a jugar el juego elegido.

Super Mario Bros.

Tetris

Nintendo World Cup

SUPER MARIO BROS.™

INDICE

1. PRECAUCIONES 7
2. CONTROLES E INSTRUCCIONES DE OPERACION 7
3. COMO JUGAR 9
4. TRUCOS 19

OBJETO DEL JUEGO/DESCRIPCION

Un día, el pacífico reino de los champiñones se vio invadido por los Koopa, tribu de tortugas que practicaban la magia negra. El pueblo fue reducido a cenizas, y el reino del champiñón cayó bajo el poder de la magia de los Koopas. La única persona que puede deshacer el hechizo de esa magia es la princesa Toadstool, hija del rey de los champiñones, pero desgraciadamente ha caído en poder del rey de los Koopas. Mario, el héroe de esta historia, oye la llamada de socorro de los habitantes del reino y decide liberarlos.
¡Tú serás Mario! En tus manos está salvar al reino de los champiñones de la magia negra de los Koopa.

Por favor, lee atentamente este manual de instrucciones para asegurar el correcto funcionamiento de tu juego, y después guárdalo para futuras consultas.

1. PRECAUCIONES

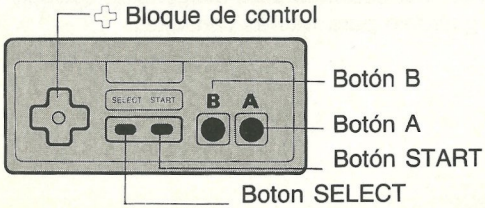
1) Este es un cartucho de alta precisión. No lo guardes en lugares muy fríos o muy calientes. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
2) No toques las conexiones, ni las humedezcas o ensucies, ya que podrías dañar el cartucho.
3) No limpies este cartucho con bencina, alcohol, aguarrás u otros disolventes similares.

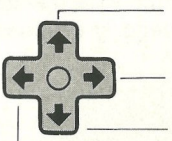
2. CONTROLES E INSTRUCCIONES DE OPERACION

Control 1/Control 2

Control 1 - para el jugador 1
Control 2 - para el jugador 2

✚ Bloque de control
mueve a Mario (Luigi)





???
camina hacia la dcha.
pulsa B a la vez
que corres
agáchate (sólo como
Super Mario)
camina hacia la izqda.
pulsa B a la vez que
corres

Botón A

Saltar ..... Mario (Luigi) cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más alto saltará.

&

Nadar ..... Cuando te encuentres en el agua, saldrás a la superficie cada vez que pulses este botón.

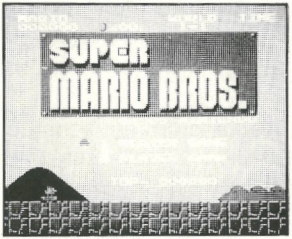
* Cuando estés en el agua no te descuides, o te verás arrastrado hacia el fondo.

Botón B

Acelerar y lanzar bolas de fuego.

Botón B: Púlsalo antes de saltar, y llegarás más alto. Una vez que hayas cogido las bolas de fuego, utiliza este botón para arrojarlas contra los enemigos.

Botón SELECT



Utiliza este botón para colocar el cursor en el tipo de juego al que quieres optar.

Botón START

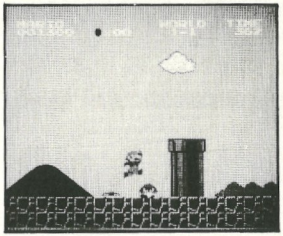
Púlsalo para comenzar a jugar.

Pausa:

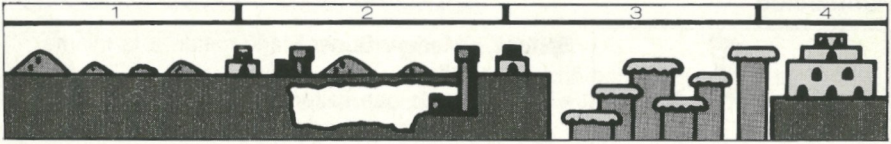
Si deseas interrumpir el juego, pulsa el botón START. Oirás un sonido que te indica que el juego se ha detenido. Vuelve a pulsar START cuando quieras volver a jugar.

* La máxima puntuación desaparecerá si pulsas el botón START o si desconectas la consola.

3. COMO JUGAR



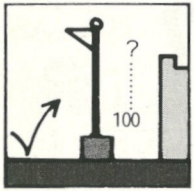
A lo largo del juego, éste avanza hacia la derecha. El reino de los champiñones está dividido en una serie de mundos, y cada mundo se compone de 4 áreas. En la cuarta área de cada mundo encontrarás un castillo. Tanto la princesa como sus secuestradores se encuentran en uno de esos castillos. Para rescatarla, Mario tendrá que llegar hasta el castillo que se halla al final del mundo en el que se encuentre en un tiempo determinado. En su recorrido encontrará montañas, hoyos, océanos, soldados, tortugas, plantas carnívoras y laberintos. Tendrás que poner a prueba tu inteligencia y tus reflejos si quieres llegar hasta el último castillo y liberar a la princesa.



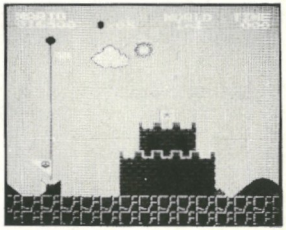
POSICION DE COMIENZO Y TIEMPO DE JUEGO

- Al comienzo del juego, te encuentras en el principio del área. Sin embargo, una vez que Mario haya llegado hasta la mitad no tendrá que volver al principio si resulta derrotado.
- Al comenzar a jugar, el reloj situado en la parte superior derecha de la pantalla empezará a contar hacia atrás. Cuando logres completar un área, el tiempo que sobre se añadirá a tu puntuación.
  * Si completas la última área de cada mundo, no obtendrás ninguna bonificación de tiempo.

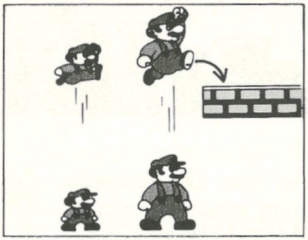
Pantalla final del castillo



- Al final de cada área aparecerá una pantalla con un castillo. Para llegar hasta él tendrás que saltar sobre el mástil. Cuanto más alto saltes, mayor será la puntuación que consigas.



Puntuación



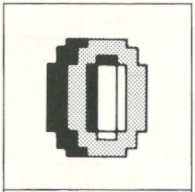
Saltar .... Mario y Super Mario saltan a la misma altura.

- La altura a la que salten dependerá del tiempo que mantengas pulsado el botón A.
- Puedes utilizar el bloque de control para hacer que Mario gire a derecha e izquierda al saltar.
- Pulsando el botón B harás que Mario avance más deprisa, pero no podrá saltar muy alto.

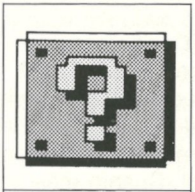
Bonificaciones

- Si Mario coge un champiñón, conseguirá una vida extra.
- Si Mario coge 100 monedas, conseguirá una vida extra.
- Hay muchas otras maneras de conseguir vidas extra.

Champiñón



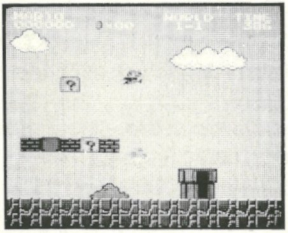
Moneda



?

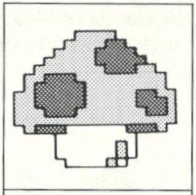
?

Mario, Super Mario y Mario Invencible

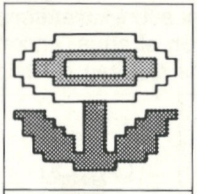


Los amigos de Mario

Si logras encontrar un champiñón que esté escondido en un bloque, Mario se volverá más fuerte.

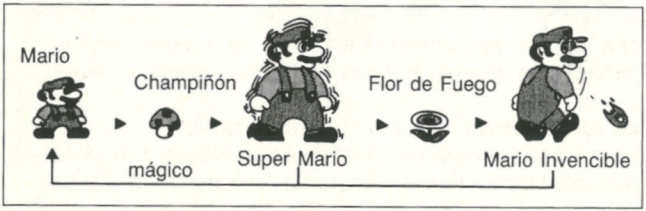


Champiñón mágico



Flor de Fuego

Estrella

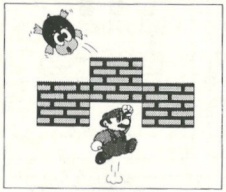


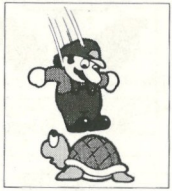
Si resulta alcanzado por alguno de sus enemigos, volverá a ser Mario normal

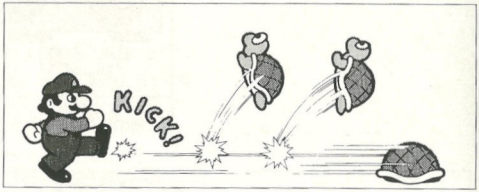
* Si Super Mario es alcanzado por algún enemigo, no muere pero vuelve a convertirse en Mario normal. Si ocurre esto, Mario será invencible durante un corto espacio de tiempo.

Cómo acabar con la tribu de las tortugas

- Puedes derribar a los enemigos que estén colocados sobre un bloque saltando desde abajo.
  Puedes acabar con los enemigos que estén en el suelo saltando sobre ellos. Pero si, en vez de saltar sobre un enemigo le atacas por los lados, serás tú quien muera.
  * Cuando estés en el agua, encontrarás enemigos en todas direcciones. ¡Ten cuidado, ya que resultan mortales!







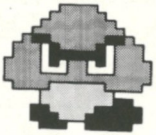
- Si saltas sobre un Koopa Troopa, se convertirá en (⁂) y se quedará inmóvil durante un instante. Entonces es cuando puedes darle una patada y dejarle fuera de combate.
- Si Mario posee bolas de fuego, utiliza el botón B para lanzarlas.
- Hay enemigos a los que no puedes destruir. ¡Ten mucho cuidado con ellos!
- Tu puntuación dependerá del modo en que elimines a tus enemigos. Prueba varios métodos hasta encontrar el que te proporcione la puntuación más alta.

¡Ten cuidado! Las siguientes situaciones pueden resultar mortales para ti

- Los miembros de la tribu de las tortugas, así como otros enemigos, son tan peligrosos como el fuego.
- Si golpeas a un Koopa Troopa, éste se volverá y te atacará. Sin embargo, si eres Super Mario pasarás a ser Mario normal y continuarás jugando.
- Si te precipitas por un hoyo, caerás derecho al abismo.
- Vigila el tiempo. Si lo agotas, morirás.

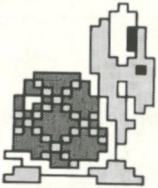
PERSONAJES

Pequeño Goomba



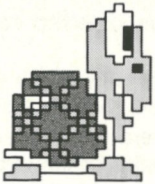
Un champiñón que traicionó al rey de los champiñones.
Muere si saltas sobre él ..... 100 puntos

Koopa Troopa verde



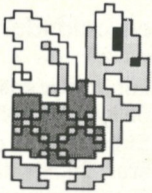
Está bajo las órdenes del rey, y su misión es acabar con Mario. Salta sobre él mientras se mueve ..... 100 puntos

Koopa Troopa rojo



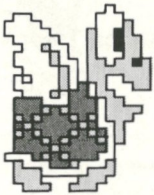
Esta es una tortuga muy cobarde, que enseguida huye. Salta sobre ella ..... 100 puntos

Koopa Paratroopa verde



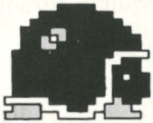
Para atacarte, agita las alas y se lanza en picado contra ti. Salta sobre él y perderá las alas ..... 400 puntos

Koopa Paratroopa



Salta sobre él y perderá las alas ..... 400 puntos

Buzzy Beetle



Es tan duro, que ni siquiera las bolas de fuego pueden hacer nada contra él ..... 100 puntos

Los Hermanos Martillo

Te atacan lanzándote martillos ..... 1.000 puntos

Spiny

El favorito de Lakito, resulta un enemigo peligroso. No podrás acabar con él saltando encima ..... 200 puntos

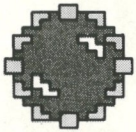
Lakito

La misteriosa tortuga que persigue a Mario y le arroja objetos ..... 200 puntos

Plantas carnívoras

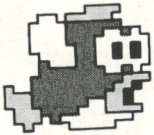
Surgen de las tuberías sin avisar. Ten cuidado, ya que no puedes matarlas saltando sobre ellas ..... 200 puntos

Huevos Spiny



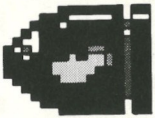
Huevos de tortuga, puedes destruirlos saltando sobre ellos ..... 200 puntos

Cheep Cheep



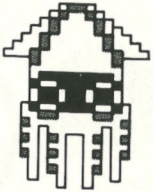
Normalmente están en el agua, pero también pueden volar. Puedes acabar con ellos mientras estén en el agua ..... 200 puntos

Bullet Bill



Esta bala persigue a Mario. Elimínala saltando encima de ella ..... 200 puntos

Bloober



Persigue a Mario sin descanso. No puedes matarlo saltando sobre él ..... 200 puntos

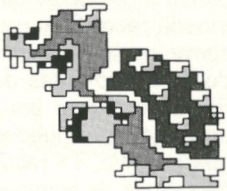
Prodoboo

Protector de Koopa, penetra volando en el castillo del rey.

Mushroom Retainer

Es el champiñón que se sirve en la corte de la princesa. El rey Koopa los controla.

Bowser, Rey de los Koopa

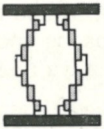


El rey Koopa tiene prisionera a la princesa. Se enfrentará a ti lanzando fuego por la boca. Hay varias maneras de eliminarlo, pero sólo conseguirás puntos si lo haces con las bolas de fuego ..... ??? puntos

Princesa Toadstool

La princesa del reino de los champiñones, es la única que puede romper el hechizo de Koopa.

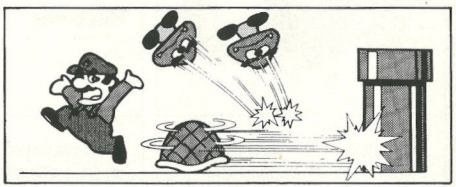
Trampolín



Si Mario salta sobre él, su salto será mayor. Pulsa el botón A para saltar más alto.

4. TRUCOS

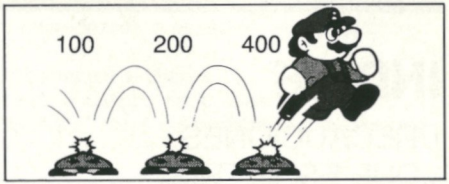
Ataque



- Da una patada a uno y corre tras él (utiliza para ello el botón B). Te despejará el camino, ya que los enemigos saltarán por los aires.
- Ten cuidado de esquivarle si rebota contra algo. Si choca contra una tubería rebotará y comenzará a correr en sentido contrario. Quítate de en medio antes de que acabe contigo.
- Si quieres lograr una gran puntuación asegúrate de eliminar todos los enemigos que puedas, ya que, cuantos más enemigos elimines menos irán apareciendo. Te recomendamos que utilices el ataque «bulldozer».
- Asegúrate de eliminar a todos los enemigos que aparecen en la pantalla antes de continuar hacia la derecha, ya que no podrás ver a los enemigos situados en los bordes de la pantalla.
- Cuando un ( ) se acerque a ti, puedes saltar repetidamente sobre él (pero sólo si tienes mucha práctica).
- Hay infinidad de trucos que tendrás que ir descubriendo por ti mismo.

TECNICAS DE REACCION EN CADENA

- Recurre al efecto «dominó» (pregunta a tus padres) pare eliminar de un golpe a una serie de enemigos.
- Para lograr una buena puntuación, has de saber que cada moneda vale 300 puntos. Además de puntos, obtendrás un Mario extra. Sin duda, hay montones de monedas escondidas por ahí (¿dónde?).



«Top Secret»

- Consigues puntos al destruir los bloques... Intenta destruir todos los que puedas.
- Hay varias maneras de conseguir Marios extra... Intenta descubrirlas tú mismo.
- Al final de cada área, una vez que saltes al mástil, tendrá lugar un cierto número de explosiones de cohetes. Por cada explosión obtendrás 500 puntos. La razón de estas explosiones es secreta... ¡intenta adivinarla!

TETRIS*

INDICE

PRECAUCIONES 22
¿QUE ES TETRIS? 23
- □ COMO USAR LOS MANDOS DE CONTROL 24
- □ COMO JUGAR 26
- □ JUEGO TIPO-A 26
- □ JUEGO TIPO-B 28
- □ TECNICA 29
- □ MAS DIFICIL TODAVIA 32
- □ SOBRE LA PUNTUACION 32

PRECAUCIONES

1) Este cartucho es un dispositivo de alta precisión. No debe ser almacenado en lugares demasiado calientes o frios. No lo dejes caer ni lo golpees. No lo desmontes.
2) Evita tocar las conexiones, y no dejes que se humedezcan o ensucien, ya que esto podría dañar el juego.
3) No lo limpies con alcohol, aguarrás, ni otros disolventes similares.
4) Guarda el cartucho de juego en su funda protectora cuando no lo uses.
5) Asegúrate de que tu cartucho es "Versión Española" antes de conectarlo a la consola.

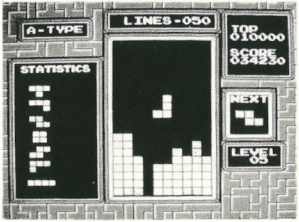
Nota:
En interés de la mejora del producto, Nintendo Entertainment System se reserva el derecho de cambiar el diseño y las especificaciones de la consola sin previo aviso.

***"TM AND ©1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG"),**
TETRIS LICENSED TO NINTENDO.
©1989 NINTENDO
ALL RIGHTS RESERVED.
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN
AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV."

¿QUE ES TETRIS?

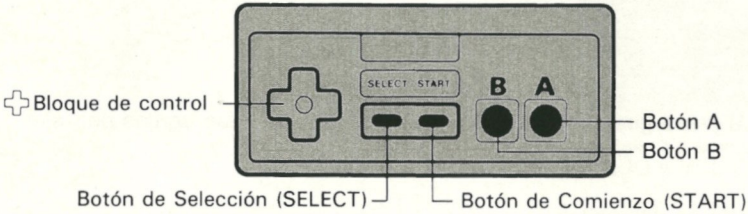
TETRIS es un nuevo tipo de juego rompecabezas que nos ha llegado de la Unión Soviética para poner a prueba tus reflejos. Es muy sencillo de jugar. Siete clases distintas de piezas caen sucesivamente desde la parte superior, y el objetivo consiste en hacerlas encajar de modo que no se apilen hasta la parte superior. Para ello, puedes hacer rotar y desplazarse a derecha e izquierda estas piezas a medida que caen. Si consigues llenar una línea horizontal completa, ésta desaparece y ganas puntos, pero si las piezas llegan a acumularse hasta tocar la parte superior, entonces has perdido. TETRIS es muy sencillo de aprender y de jugar, pero muy dificil de dominar.

TETRIS viene de la palabra griega "tetra", que quiere decir 4. Y precisamente todas las piezas se componen de cuatro cuadrados unidos de diferente forma. Con TETRIS, puedes jugar dos modalidades: el juego de resistencia A, y el juego B, donde luchas por la mejor puntuación a la vigesimoquinta línea.



❑ COMO USAR LOS MANDOS DE CONTROL

Mando 1



- Operaciones básicas:

⬅ Mueve las piezas a la izquierda
➡ Mueve las piezas a la derecha
⬇ Hace caer las piezas más deprisa

Usa estos controles para elegir TIPO, NIVEL o ALTURA

Para elegir el sentido de la rotación de la pieza:

Botón A: La pieza rota 90 grados en el sentido de las agujas del reloj.

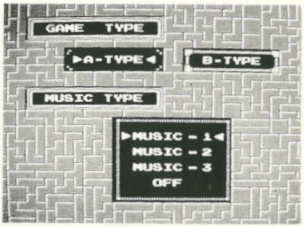
Botón B: La pieza gira 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj.

Botón de Selección (SELECT): Se usa para eliminar la imagen NEXT (próxima pieza a caer) durante el juego (otra pulsación la devuelve a la pantalla). Esta opción hará el juego más dificil, porque así no podrás saber cuál es la pieza siguiente con antelación.
Botón de Comienzo (START): Se usa para comenzar el juego.
Púlsalo durante el juego para hacer una pausa, y púlsalo de nuevo para continuar.

* Pulsando A, B y SELECT al mismo tiempo, el efecto sera el mismo que si pulsas el botón de RESET de la consola. La puntuación máxima no se borrará.

❑ COMO JUGAR

- En la pantalla de selección, elige música (MUSIC 1-2-3), y tipo de juego (A ó B)



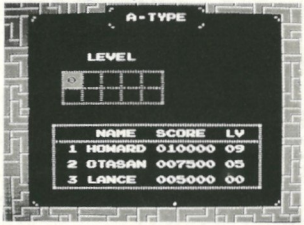
Pantalla de selección de JUEGO y MUSICA

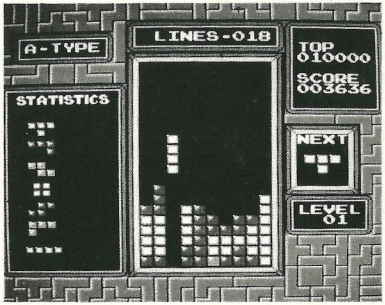
❑ JUEGO TIPO-A

Esta es una prueba de resistencia, en la que debes intentar conseguir la mayor puntuación completando tantas líneas como te sea posible.

Elige el NIVEL (velocidad de caída de las piezas) en la pantalla de selección de nivel (LEVEL). Cuanto mayor sea el nivel elegido, más rápido caerán las piezas.
Durante el desarrollo del juego, el nivel se incrementa progresivamente, añadiendo mayor dificultad. Cuando las piezas han alcanzado la parte superior de la pantalla, el juego ha terminado.

Pantalla de selección del juego tipo A





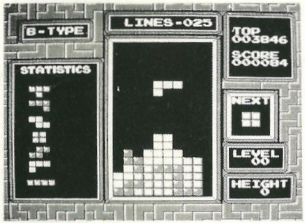
LINEAS (LINES)	Muestra el número total de líneas que han sido completadas desde el comienzo del juego.
PUNTOS (SCORE)	Muestra los puntos que has ganado completando líneas y colocando piezas.
ESTADISTICAS (STATISTICS)	Muestra el número de piezas que han caído de cada uno de los tipos.
PROXIMO (NEXT)	Muestra la pieza siguiente. (Esta opción puede eliminarse pulsando SELECT durante el juego).
NIVEL (LEVEL)	Muestra la velocidad de caída de la pieza en la pantalla.
CAMPO DE JUEGO (PLAYFIELD)	Aquí es donde se desarrolla la acción.

❑ JUEGO TIPO-B

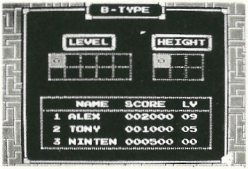
El objeto de esta modalidad es completar 25 líneas.

Selecciona nivel y altura en la pantalla de selección. Cuanto mayor sea la altura (HEIGHT) elegida, mayor cantidad de piezas aparecerán colocadas aleatoriamente en la base.

* Como siempre, si las piezas alcanzan la parte superior, el juego termina.



Pantalla de selección del juego tipo-B



LINEAS (LINES)	Muestra el número de líneas restantes (decrece desde 25)
PUNTOS (SCORE)	Muestra los puntos que has conseguido completando líneas.
ESTADISTICAS (STATISTICS)	Muestra el número de piezas de cada uno de los siete tipos que hayan caído.
PROXIMO (NEXT)	Muestra la pieze siguiente. (Se puede eliminar esta opción pulsando SELECT).
NIVEL (LEVEL)	Muestra la velocidad de caída de la pieza.
ALTURA (HEIGHT)	Muestra la altura de las piezas aleatorias.
CAMPO DE JUEGO (PLAYFIELD)	Aquí es donde se desarrolla la acción

• PUNTUACION MAXIMA

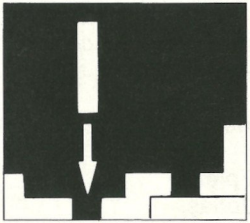
Los nombres (máximo de seis letras) y las puntuaciones de los tres mejores jugadores se pueden registrar en las dos modalidades de juego (A y B).
Pulsa arriba y abajo el bloque de control para seleccionar la letra del alfabeto. Pulsa a derecha e izquierda (o los botones A o B) para mover el cursor. Pulsa START para volver a la pantalla de selección de Nivel.

* Las puntuaciones se borrarán de memoria cuando se desconecte la consola.

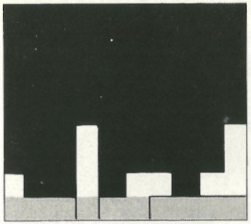
❑ TECNICA

• Recuerda los siete tipos de piezas que hay en TETRIS.

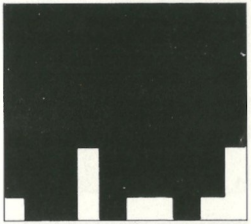
• Coloca las piezas en una sola línea.



Asegúrate de que no quedan huecos. La línea debe ser continua de borde a borde.



Cuando se forma una línea continua, ésta desaparece de la pantalla.

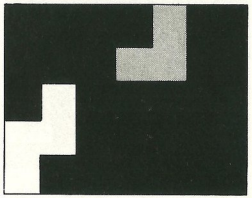


Todas las piezas restantes en la pantalla bajan una línea.

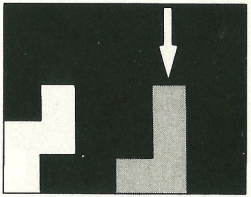
A medida que adquieras experiencia, podrás completar a la vez 2 líneas (DOBLE), tres (TRIPLE), e incluso 4 (''TETRIS''), consiguiendo de esta forma mayores puntuaciones.

- ¿Qué puedo hacer cuando ocurre esto?

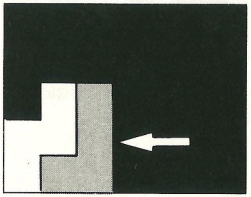
La situación mostrada en la figura adjunta puede ocurrir durante el juego.



Ante todo, ¡Que no cunda el pánico! Puedes cubrir el hueco con la siguiente pieza. Espera a que la siguiente pieza aterrice, y deslízala rápidamente antes de que se oiga el sonido que hace al golpear la base. (Ver ilustraciones a la derecha).



De esta manera puedes convertir una situación apurada en una oportunidad de conseguir más puntos.



❑MAS DIFICIL TODAVIA

Para aquellos que ya sean capaces de dominar TETRIS incluso en el nivel 9 y con altura 5, mantener pulsado el botón A y pulsar START durante la pantalla de selección de nivel. Esto permitirá disfrutar de un desafío todavía mayor.
*La velocidad de caída de las piezas será fijada a Nivel +10

❑ SOBRE LA PUNTUACION

- Cuanto mas alta es la posición desde la que cae la pieza, mayor es la puntuación. Si se pulsa el bloque de control hacia abajo para que la pieza caiga más deprisa, también se incrementarán los puntos obtenidos, en función de la altura.

- Puedes conseguir mejores puntuaciones completando 2, 3 o 4 líneas a la vez. Cuanto más profundo es el bloque de líneas completado, mayor es la puntuación, especialmente si consigues hacer un "TETRIS" (cuatro líneas a la vez).
  Las puntuaciones también varían según el nivel de juego elegido.

- Juego Tipo-B

  Una vez que has completado 25 líneas, consigues una puntuación de bonificación que se añade a tu puntuación real.

  Puntuación final = puntuación real + NIVEL x 1000 + ALTURA x 1000

  * Además si eliges la modalidad de alta velocidad, la bonificación es calculada al nivel original (el número de Nivel en la modalidad de alta velocidad es – 10)

Tabla de Puntuación

NIVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SIMPLE	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
DOBLE	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
TRIPLE	300	600	900	1200	1500	1800	2100	2400	2700	3000
TETRIS	1200	2400	3600	4800	6000	7200	8400	9600	10800	12000

* Esta tabla se aplica tanto para el juego tipo A como para el B.
* La puntuación se incrementa de la misma forma en el nivel 10 o superior.

NINTENDO WORLD CUP™**

INDICE

¡LA COPA DEL MUNDO! 36
OPERAR CON LOS CONTROLES 37
ELECCION DE JUEGO 39
ELECCION DE EQUIPO Y JUGADOR 41
PLANEAR TU ESTRATEGIA DE JUEGO 42
COMO JUGAR 45
CLAVES 48
COMO JUGAR PARTIDOS DE 2, 3 Y 4 JUGADORES . 49

** © 1990 Technos Japan Corp.

¡LA COPA DEL MUNDO!

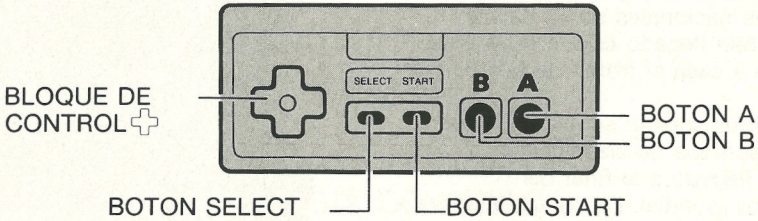
La competición para la Copa del Mundo es el mayor evento deportivo del mundo. Selecciones nacionales de 13 países diferentes han llegado con la esperanza de llevarse a casa el trofeo de la Copa del Mundo.

Mientras otros sueñan simplemente con pasar los partidos de clasificación, tu equipo ha llegado a la final del campeonato mundial. La competición va a ser dura, pero tienes el esquema de juego perfecto. ¿Estás preparado para competir con el mejor del mundo y vencerle?

Elige solamente los mejores jugadores (cada jugador tiene puntos fuetes y habilidades especiales), elige las condiciones del terreno de juego y planea tu estrategia de juego en el primer partido de fútbol de cuatro jugadores para el NES.

Lleva la diversión del fútbol internacional a tu casa con World Cup de Nintendo. Pasa... chuta... ¡¡¡GOL!!

OPERAR CON LOS CONTROLES



▶ **BOTON SELECT** — El botón SELECT no se usa.

▶ **BOTON START** — Se usa para iniciar el juego y para detener un partido mientras está en juego.

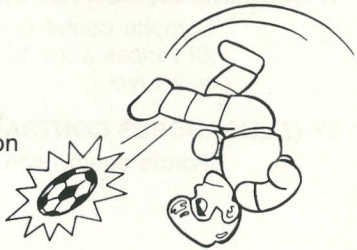
▶ **BLOQUE DE CONTROL** — Se usa para mover a los jugadores, controlar la dirección de un pase o un disparo, y para mover el cursor hacia cualquier pantalla de opción.

▶ **BOTON A** Usa el botón A para pasar el balón o para pedir a tus compañeros de equipo que te lo pasen cuando estáis atacando. Cuando estéis defendiendo, puedes trabar a tu adversario o pedir a tus compañeros de equipo que lo traben pulsando el botón A.

▶ **BOTON B** Usa el botón B para dar al balón o para pedir a tus compañeros de equipo que chuten mientras estáis atacando. Cuando estéis defendiendo, puedes zancadillear a tu adversario o pedir a tus compañeros de equipo que lo hagan pulsando el botón B.

DISPAROS ESPECIALES

Cada jugador tiene un disparo especial. ¡Pulsando los botones A y B simultáneamente, o simultáneamente junto con el bloque de control ✚, puedes activar el Super Disparo de cada jugador!



ELECCION DE JUEGO

En la pantalla de título, mueve el cursor hacia el número de jugadores que quieras, y pulsa el botón START. (Nota: sólo podrás elegir la opción de 3 ó 4 jugadores si colocas un adaptador de 4 jugadores en tu NES.)

★ OPCION DE COMPETICION

1P (1 JUGADOR CONTRA EL ORDENADOR)

Compite contra el mejor del mundo en el Campeonato Mundial. ¡Si vences a los 12 equipos del campeonato, el trofeo mundial será tuyo!

2P (2 JUGADORES CONTRA EL ORDENADOR)

¡Forma equipo con otro amigo para lograr el doble de acción!

★ OPCION DE PARTIDO

2P (1 JUGADOR CONTRA 1 JUGADOR)

Sitúa tus propios partidos en varios lugares del mundo en esta excitante modalidad.

3P (2 JUGADORES CONTRA 1 JUGADOR)

Conecta el NES Four Score y forma equipo con 2 amigos para lograr un único partido de 3 jugadores.

4P (2 JUGADORES CONTRA 2 JUGADORES)

Consigue toda la diversión de un juego simultáneo de 4 personas usando el NES Four Score con tu cartucho World Cup de Nintendo. ¡Cuatro jugadores significa diversión multiplicada por cuatro!

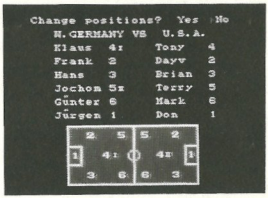
ELECCION DE EQUIPO Y JUGADOR

★ ELECCION DE EQUIPO

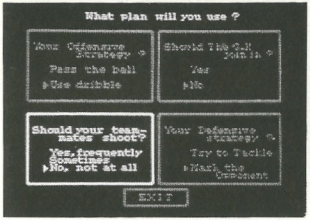
Cada equipo tiene sus propias características. Algunos equipos son muy rápidos, otros son excelentes en defensa, mientras que hay otros que efectúan buenos pases. Intenta encontrar el equipo que reúna las mejores cualidades, ¡o elige un equipo secundario y mira hasta dónde puedes llegar!
En los partidos de competición con 1P (jugador) o 2P, tú o tu compañero de equipo elegiréis un país al que representar. En los partidos de 2P (jugadores), 3P o 4P, cada equipo elige un país al que representar.

★ POSICION DEL JUGADOR

Al igual que en la elección de equipo, cada jugador tiene una serie de características propias. Ya que sólo controlas un jugador y el ordenador controla al resto de tu equipo, experimenta con distintos jugadores para encontrar al deportista con mejores cualidades. Para cambiar la posición de los jugadores, coloca el cursor en «YES» y pulsa el botón A. Coloca un jugador en cada posición usando el cursor y el botón A. El jugador que lleve el número romano I es el que controlas tú (el número romano II aparecerá junto al nombre del segundo jugador en partidos de varios jugadores).



PLANEAR TU ESTRATEGIA DE JUEGO



Planear tu estrategia es muy importante para ganar cada partido. Para llegar a la final de la copa del mundo tendrás que aprender diferentes técnicas y anular los esquemas de juego de tu adversario. Para planear tu propia estrategia de juego, sitúa el cursor en la opción que quieras y pulsa el botón A. Una vez que te hayas decidido por un esquema de juego, coloca el cursor en la ventana de salida y pulsa el botón A para comenzar a jugar.

¿TU ESTRATEGIA DEFENSIVA?

¿Quieres que tus compañeros de equipo te pasen el balón o quieres que lo lancen hacia adelante? Si quieres que lancen el balón hacia adelante, puedes pedir que te lo pasen pulsando el botón A.

¿DEBERIA SUMARSE AL JUEGO EL PORTERO (G.K.)?

¿Necesitas hacer un gol rápidamente? Lanza a tu portero hacia adelante y tendrás una persona extra en el extremo ofensivo. Pero recuerda, si le lanzas hacia adelante, el otro equipo tendrá una buena oportunidad para marcar, ya que puede que tu portero no pueda retroceder a tiempo para parar el gol.

¿DEBERIAN DISPARAR TUS COMPAÑEROS DE EQUIPO?

A veces resulta de ayuda la pequeña puntuación extra que consigan tus compañeros de equipo. Eres tú quien decide si tienen que disparar con frecuencia, sólo a veces o que no lo hagan.

¿TU ESTRATEGIA DEFENSIVA?

¿Deberían tus compañeros de equipo intentar trabar a sus oponentes o deberían marcarlos simplemente (cubrir a un jugador en defensa) hasta que les indiques que los traben con el botón A o el B?

No hay dos equipos iguales. Planea cuidadosamente tu estrategia para cada equipo y haz los ajustes necesarios durante el descanso. ¡Derrotar a todos los equipos y conseguir la Copa del Mundo dependerá de cómo prepares cada partido!

COMO JUGAR

Usando el bloque de control ✚ junto con los botones A y B, puedes controlar los movimientos en defensa y en ataque de tu jugador y los compañeros de equipo.

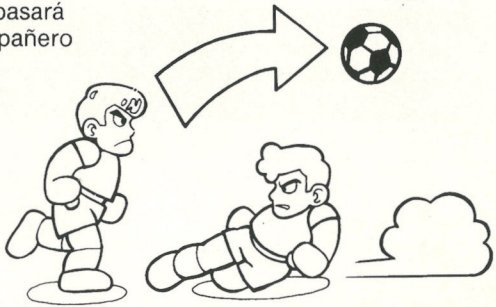
★ ATAQUE

Regates

Cuando tengas el balón podrás controlar tus regates moviendo el bloque de control ✚ en cualquier dirección.

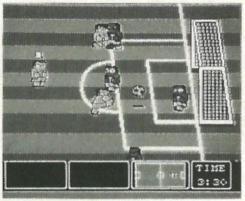
Pases

Si quieres pasar el balón a cualquier compañero, pulsa el botón A y el ordenador pasará automáticamente el balón al compañero que se encuentre más cerca.
Si un compañero tiene el balón y quieres que te lo pase, pulsa el botón A.



Disparos

Pulsando simultáneamente el botón B y el bloque de control ✚ en cualquier dirección, puedes disparar hacia ese área. También puedes pedir que tus compañeros disparen pulsando el botón B.

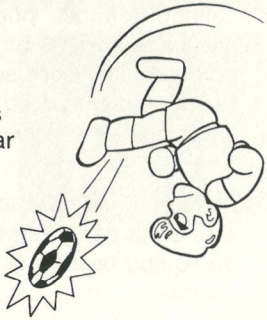


Super Disparos

Pulsando simultáneamente los botones A y B, o simultáneamente con el bloque de control ✚ , puedes activar el Super Disparo de ese jugador. Son disparos potentes muy difíciles de parar. Como a los jugadores les resulta muy difícil efectuarlos, tienes un límite de cinco Super Disparos cada tiempo.

Disparos potentes

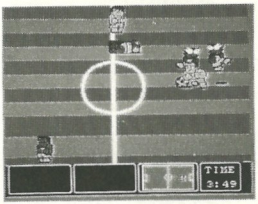
Una vez que hayas usado todos tus Super Disparos, puedes aún efectuar un disparo potente. Este se activa dando una serie de pasos antes de golpear el balón con el botón B (algunos jugadores son muy fuertes y no necesitan dar tantos pasos para activar el disparo potente).



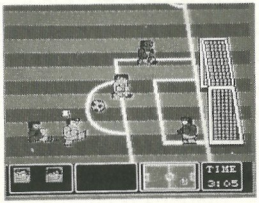
★ DEFENSA

Trabar y zancadillear

Si estás cerca del contrario que tiene el balón, puedes trabarle pulsando el botón A o zancadillearle pulsando el botón B. Si hay un compañero más cerca del que lleva el balón, puedes pedirle que trabe al contrario o le zancadillee pulsando el botón A o el B.



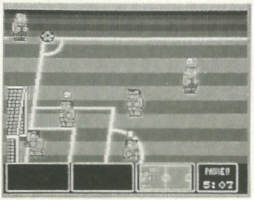
Si estás lo suficientemente cerca del contrario cuando le trabes, puedes llevarte el balón y derribarle durante un tiempo. Si un jugador resulta golpeado las veces suficientes o lo suficientemente duro, permanecerá en el suelo hasta que se marque un gol o termine esa parte.



Asegúrate y comprueba la ventana de comunicación con los jugadores que está en la parte inferior izquierda de la pantalla. Charla con tus compañeros de equipo usando el botón A o el B. Ellos te dirán cuál será su siguiente acción.

★ SAQUES DE ESQUINA Y DE BANDA

Si el balón se sale fuera del terreno de juego por la línea de fondo o por una línea de banda, el ordenador enviará automáticamente a un jugador para recoger el balón y lanzarlo dentro del campo.

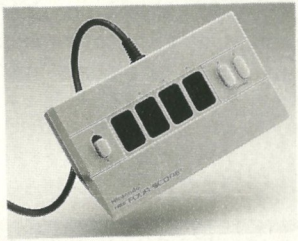


CLAVES

En la opción de competición, obtendrás una clave al final de cada partido. Escribe este número para utilizarlo como futura referencia.
Una vez que tengas una clave, puedes comenzar un partido desde el último que ganaste. Para introducir una clave, pulsa los brazos superior o inferior del bloque de control para seleccionar un número, y pulsa los brazos izquierdo o derecho para seleccionar la posición de los números.

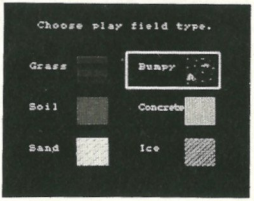
COMO JUGAR PARTIDOS DE 2, 3 Y 4 JUGADORES

Para lograr diversión para varios jugadores, usa el NES Four Score para retar a un amigo o formar equipo con otro en un partido de ensueño.



NES Four Score™

Cuando se elige un juego de varios jugadores, cada jugador o equipo puede usar el bloque de control para seleccionar un país al que representar. Una vez que se han seleccionado los equipos, puedes elegir las condiciones del terreno de juego para conseguir un reto mayor.



★ ★ ★ CLAVES ★ ★ ★

FECHA	ULTIMO PARTIDO	CLAVE
95/4 13	Brazil-Mexico	11509
96	Holanda-Brazil	62601
96	Argentina-Italia	22311
		12810

★ ★ ★ CLAVES ★ ★ ★

FECHA	ULTIMO PARTIDO	CLAVE

★ ★ ★ CLAVES ★ ★ ★

FECHA	ULTIMO PARTIDO	CLAVE

★ ★ ★ CLAVES ★ ★ ★

FECHA	ULTIMO PARTIDO	CLAVE

31117

Nintendo®

SPACO, S.A.
POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
C/LA INDUSTRIA NO 8
28760 TRES CANTOS
MADRID-ESPAÑA

PRINTED IN JAPAN